**AI需求**

### 1. 基础规则

* 在怪物表中，配置怪物初始技能，创建怪物的时候在这些初始技能中随机放在怪物身上（所有怪物都会普通攻击，并且默认一定学会），在战斗中，怪物会从身上的技能中随机一个释放，概率可配置

### 2. 附加条件

* 某些技能需要特定条件触发（这里分为概率触发和必定触发）
* 如果是概率触发则将该技能以及概率添加到原本的技能随机中
* 如果是必定触发则单独处理,特定条件出发优先于概率出发。

触发条件有：

* 1. 自身血量达到xx百分比时，触发（百分比可以作为参数）
* 2. 任意1个队友血量达到xx百分比时，触发
* 3. 4个以上队友血量达到xx百分比时，触发
* 4. 对面任意一个目标血量量达到xx百分比时，触发
* 5. 对面有4个以上目标血量达到xx百分比时，触发
* 6. 己方存活队友数量少于xx个（xx可以作为参数），触发
* 7. 对方存活数量达到xx个，触发
* 8. 每x个回合触发一次
* 9. 自身魔法量达到xx百分比时触发
* 10. 第x回合，触发
* 11. 自己前方的位置上单位死亡，触发
* 12. 奇数回合触发
* 13. 偶数回合触发
* 14. 对面的所有人是否携带了宠物，携带宠物触发，
* 15. 对面的所有人是否携带了宠物，没携带宠物触发
* 16. 对面队伍人数少于x人，触发
* 17. 指定位置或者指定ID的怪物死亡了之后，触发
* 18. 己方任意目标身上有xxID的state，触发
* 19. 对方任意目标释放了xxID的技能，触发
* 20. 对方任意目标身上有xxID的state，触发